

## FAIRE DES EQUIPES EN EPS

### PETITS TRUCS ET JEUX

#### CAPSULE EPS\_1.les équipes | les détails des propositions

---

1. Avec des cerceaux
2. Les trains
3. Chat et souris
4. Automate à billets de train
5. Le poulailler
6. Les ficelles nouées
7. De colonnes en lignes
8. Les cartes à jouer
9. Couleur du t-shirt

---

#### 1. Avec des cerceaux

- Autant de cerceaux que d'enfants
- Autant de couleurs de cerceaux que d'équipes souhaitées
- Au signal les enfants sautent et s'assoient dans les cerceaux
- Varier les signaux (visuel, auditif, raconter une histoire, ... )
- On répète l'opération plusieurs fois
- À un moment donné, on reste assis, les équipes sont constituées !
- Distribuer les sautoirs ou placer les enfants dans des colonnes

## **2. Les trains**

- En train par 2, par 3 ou par 4 en fonction du nombre d'élèves souhaité par équipe.
- Les élèves trottent dans la salle, au signal de l'enseignant, ils se regroupent par 2, par 3, par 4 ou par 5...
- Varier les signaux: Chiffre, coups de tambourin, les doigts de la main.
- L'enseignant décide de la fin du jeu selon le nombre de personnes souhaité par équipe.
- Les équipes sont constituées.

## **3. Chat et souris**

- Les chats portent un sautoir et chassent les souris
- 3-4 chats poursuivent les souris
- Une souris touchée devient un « chat » et vient chercher un sautoir vers l'enseignant, qui alterne les couleurs de distribution. (rouge, jaune, vert et bleu)
- Il y a donc de plus en plus de chats dans le jeu
- La dernière souris gagne la partie et on lui donne le dernier sautoir
- Les équipes sont constituées

## **4. Automate à billets de train**

- Les enfants se promènent dans la salle
- Au signal, ils vont chacun chercher un billet de train au caisson (distributeur automatique de billets)
- Ils constituent les trains en fonction de leur billet (les enfants qui ont les mêmes « billets » ensemble)
- Les « trains » vont en gare sur le quai derrière un piquet ou un cône

## **5. Le poulailler**

- 1 sautoir par élève, sautoirs de 4 couleurs différentes
- Les sautoirs sont répartis dans la salle de gym
- Au signal, le renard arrive et les élèves se mettent le plus vite possible dans un nid: le sautoir
- Chaque élève dans un nid marque un point
- Retirer 2 nids
- Les élèves marquent des points au fur et à mesure du jeu. Les élèves qui ne trouvent pas de nid ont tout de suite une nouvelle chance, pas d'élimination possible
- A la fin, l'enseignant remet tous les sautoirs, les élèves se mettent dans un sautoir et l'enfilent
- Ils sont répartis en équipes

## **6. Les ficelles nouées**

- 1 ficelle de 50 cm par élève
- Autant de groupes de ficelles nouées que d'équipes souhaitées
- L'enseignant cache les noeuds dans une main et présente toutes les ficelles pendantes
- Les élèves se répartissent autour de l'enseignant et en saisissent chacun une
- L'enseignant lâche les noeuds et les élèves se retrouvent par équipe

## **7. De colonnes en lignes**

- Les enfants se placent dans des colonnes
- Autant d'enfants dans une colonne que d'équipes souhaitées
- Les équipes sont ensuite formées en fonction des lignes
  - les premiers de chaque colonne constituent une équipe
  - les deuxièmes, sont ensemble et ainsi de suite ...

## **8. Les cartes à jouer**

- Les cartes à jouer sont réparties au sol dans la salle de gym
- Autant de couleurs que d'équipes souhaitées
- Autant de cartes d'une même couleur que de membres dans une équipe
- Au signal, les enfants prennent chacun une carte et se regroupent en fonction des couleurs (on peut placer préalablement un repère au piquet pour les laisser chercher et trouver leur place)
- On peut aussi les laisser se grouper en fonction de la valeur de la carte

## **9. Couleur du t-shirt**

- Les enfants se promènent dans la salle
- Au signal ils se regroupent en fonction de la couleur de leur t-shirt (derrière un piquet par exemple)
- Il faut adapter quelque peu ... parfois ... et jouer sur les nuances de couleurs
- On peut imaginer un autre critère aléatoire et subjectif